

公開実用 昭和52-140886



実用新案登録願

3.900円

昭和51年4月19日

特許庁長官殿

1. 考案の名称 ジシャクスモウ ドヒョウ ノクナバン

2. 考案者

フリガナ
住所 (居所)

(実用新案登録出願人に同じ)
フリガナ
氏名

3. 実用新案登録出願人

郵便番号 1 6

フリガナ
住所 (居所) 東京都荒川区西尾久4-2-10

フリガナ (法人にあっては名称)
氏名 (および代表者の氏名)

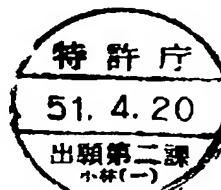
江坂昭雄



4. 添付書類の目録

- | | | |
|----------|---|---|
| (1) 明細書 | 1 | 通 |
| (2) 図面 | 1 | 通 |
| (3) 願書副本 | 1 | 通 |
| (4) () | | 通 |

52-140886
51 048781



方式本

BEST AVAILABLE COPY

明細書

1. 考案の名称

磁石相撲ゲームの土俵と操作板。

2. 実用新案登録請求の範囲

第2図(分解図)操作板(3)に磁石(5)を付け、内部がへこんでいる土俵(1)で、柱(6)に接合した構造の、磁石相撲ゲームの、土俵と操作板。

3. 考案の詳細な説明

この考案は、磁石の操作により人形に相撲をさせる事の出来るゲームの、土俵と操作板に関するものです。

従来、土俵の下から磁石を手で持ち、人形を動かすような玩具がありましたが、次のような欠点があつた。

1 土俵を持たなければならない。

2 手がぶつかり合つて操作がしづらい。

本案は、これらの欠点を除くために考案されたものです。

これを図面で説明しますと、第2図(分解図)柱(6)の付いた底板(2)に、磁石(5)と取手(4)の付いた

操作板(3)を置き、(1)の土俵をかぶせ、ボルト(7)とナット(8)でしめつける。

以上のように構成されているから、これを使用する場合は、取手(4)を右手でつまみ左手で底板左中央を押さえ、人形を動かしたい方向へ押してやれば良い。

この考案の良い点

- 1 構造が非常に単純である。
- 2 だれでも簡単に人形を操作する事が出来る。
- 3 人形を180度回転させる事が出来る。
- 4 土俵板が磁石と取手の間にがあるので操作板がはずれない。

従つて、簡単にしかも自由に人形を操作する事が出来る装置であります。

4. 図面の簡単な説明

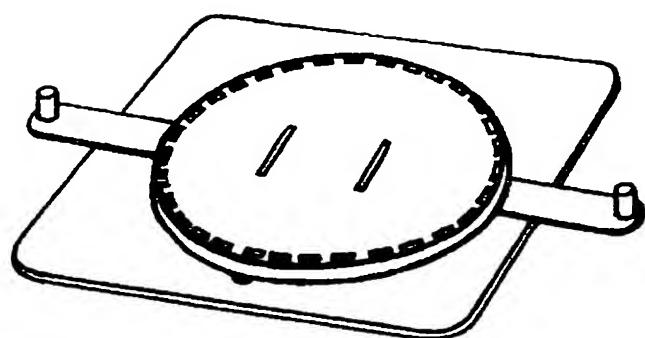
第1図は斜視図

第2図は分解図

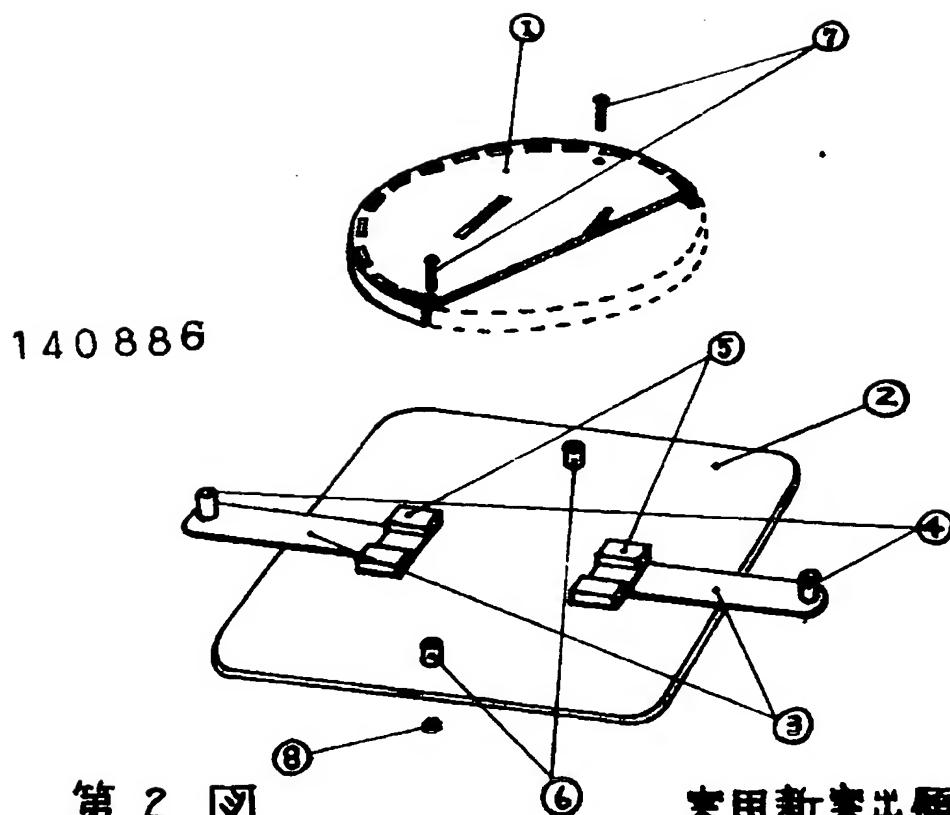
- (1) 土俵 (2) 底板 (3) 操作板 (4) 取手 (5) 磁石
(6) 柱 (7) ボルト (8) ナット

実用新案登録出願人 江坂昭雄

図面



第1図



第2図

实用新案出願人 江坂昭雄

BEST AVAILABLE COPY